

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2002-159730

(43)Date of publication of application : 04.06.2002

(51)Int.CI.

A63F 7/02
G06F 17/60

(21)Application number : 2000-360713

(71)Applicant : ARUZE CORP
SETA CORP

(22)Date of filing : 22.11.2000

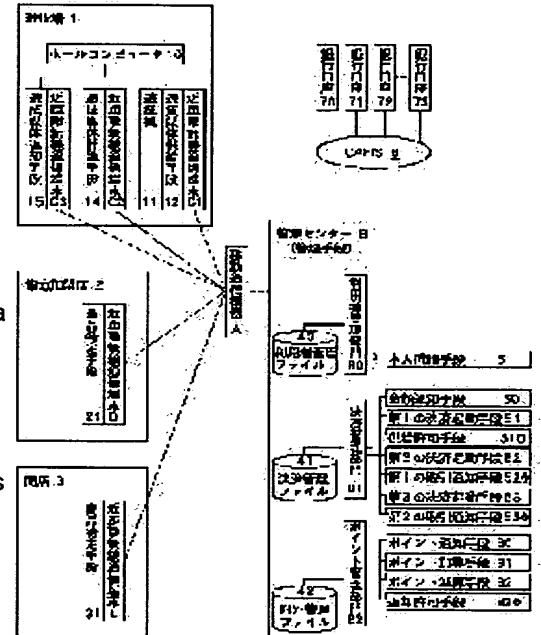
(72)Inventor : NONAKA MASAYUKI
FUJIMOTO ATSUSHI

(54) GAME-RELATED COMMUNICATION METHOD AND GAME-RELATED COMMUNICATION SYSTEM

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To perform the processings of ball/medal lending, ball/medal storage and replay, etc., in a game hall and the processings of prize exchange or the like in the cooperating member shop of the game hall by using a portable telephone or the like.

SOLUTION: One, two or more management centers B in charge of the management of user identification information and the management of account settlement from a user to the game hall are provided. After the management center B is called from mobile communication equipment A and the user himself/herself is confirmed in the management center B, a paying processing to the game hall 1 by the user is activated in the management center B on the basis of the value information of game media to be supplied sent from the mobile communication equipment A to the management center B and the game media are supplied in the game hall 1. The user is made able to easily obtain lent balls/lent medals without a card or cash.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination] 20.03.2002

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

(19)日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開2002-159730

(P2002-159730A)

(43)公開日 平成14年6月4日(2002.6.4)

(51)Int.Cl.⁷
A 63 F 7/02

識別記号
3 5 2
Z E C
3 2 9
3 5 3
3 5 4

F I
A 63 F 7/02

テマコード(参考)
3 5 2 F 2 C 0 8 8

審査請求 未請求 請求項の数19 OL (全 11 頁) 最終頁に続く

(21)出願番号 特願2000-360713(P2000-360713)

(71)出願人 598098526

アルゼ株式会社

東京都江東区有明3丁目1番地25

(22)出願日 平成12年11月22日(2000.11.22)

(71)出願人 391065769

株式会社セタ

東京都江東区有明三丁目1番地25 有明フロントアピルB棟

(72)発明者 野中 誠之

東京都江東区有明3-1-25有明フロントアピルB棟

(74)代理人 100103104

弁理士 廣瀬 邦夫

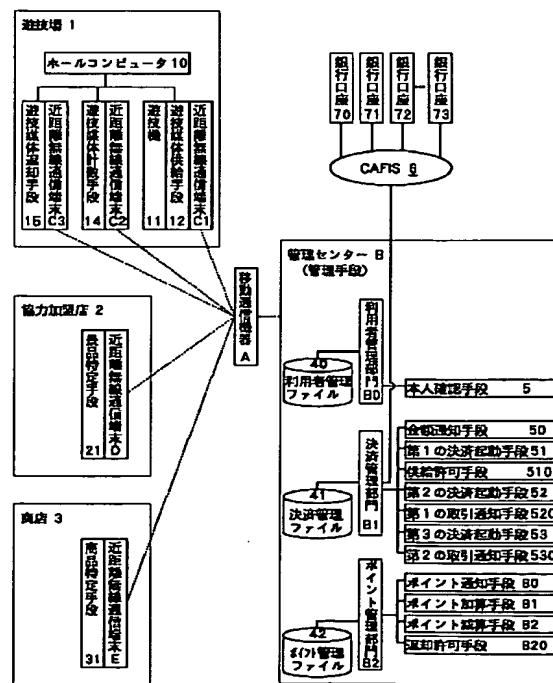
最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技関連通信方法及び遊技関連通信システム

(57)【要約】

【課題】 携帯電話等を用いて、遊技場での玉貸し・メダル貸し、貯玉・貯メダル、再プレイ等の処理や、遊技場の協力加盟店での景品交換等の処理を行う。

【解決手段】 利用者識別情報の管理と利用者から遊技場への決済の管理とを担う単独又は複数の管理センターBを有し、移動通信機器Aから管理センターBを呼び出して管理センターBにて利用者本人の確認をした後に、移動通信機器Aから管理センターBに送られた供給すべき遊技媒体の価値情報に基づいて、管理センターBにて利用者本人の遊技場1に対する支払い処理を起動し、且つ遊技場1にて遊技媒体を供給する方法とし、利用者は、カードレス、現金レスで、手軽に貸玉・貸メダルを入手できるようにした。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 移動通信機器を用いて、利用者が遊技場から遊技媒体の供給を受けるための遊技関連通信方法であって、利用者識別情報の管理と利用者から遊技場への決済の管理とを担う単独又は複数の管理センターを有し、移動通信機器から管理センターを呼び出して管理センターにて利用者本人の確認をした後に、移動通信機器から管理センターに送られた供給すべき遊技媒体の価値情報に基づいて、管理センターにて利用者本人の遊技場に対する決済処理を起動し、且つ遊技場にて遊技媒体を供給することを特徴とする遊技関連通信方法。

【請求項2】 管理センターにて利用者本人の確認をした後に、管理センターから移動通信機器に利用可能金額を通知し、この後、移動通信機器から管理センターに供給すべき遊技媒体の価値情報を送信する請求項1記載の遊技関連通信方法。

【請求項3】 移動通信機器を用いて、利用者が遊技場から遊技媒体の供給を受けるための遊技関連通信システムであって、利用者識別情報の管理と利用者から遊技場への決済の管理とを担う管理ファイルをもつ単独又は複数の管理手段を備え、この管理手段に、移動通信機器からの呼び出しに応じて利用者本人を確認する本人確認手段と、移動通信機器から送られた供給すべき遊技媒体の価値情報に基づいて利用者本人の遊技場に対する決済処理を起動する決済起動手段及び遊技場での遊技媒体の供給を許可する供給許可手段を設けたことを特徴とする遊技関連通信システム。

【請求項4】 管理手段に、確認した利用者本人の利用可能金額を移動通信機器に通知する金額通知手段を設けた請求項3記載の遊技関連通信システム。

【請求項5】 遊技媒体を供給する遊技媒体供給手段を備え、この遊技媒体供給手段と移動通信機器との間を近距離無線通信インターフェースで結ぶと共に、遊技媒体供給手段からの信号を移動通信機器で受信して管理手段に送信し、管理手段からの信号を移動通信機器で受信して遊技媒体供給手段に送信する仕様にした請求項3又は4記載の遊技関連通信システム。

【請求項6】 移動通信機器を用いて、利用者が遊技の結果後の遊技媒体をポイントとして貯えるための遊技関連通信方法であって、利用者識別情報の管理と貯蓄ポイントの管理とを担う単独又は複数の管理センターを有し、移動通信機器から管理センターを呼び出して管理センターにて利用者本人の確認をした後に、移動通信機器から管理センターに送られた貯蓄すべきポイントの価値情報に基づいて、管理センターにて利用者本人の貯蓄ポイントを加算することを特徴とする遊技関連通信方法。

【請求項7】 移動通信機器を用いて、利用者が遊技の結果後の遊技媒体をポイントとして貯えるための遊技関連通信システムであって、利用者識別情報の管理と貯蓄ポイントの管理とを担う管理ファイルをもつ単独又は複

数の管理手段を備え、この管理手段に、移動通信機器からの呼び出しに応じて利用者本人を確認する本人確認手段、移動通信機器から送られた貯蓄すべきポイントの価値情報に基づいて利用者本人の貯蓄ポイントを加算するポイント加算手段を設けたことを特徴とする遊技関連通信システム。

【請求項8】 貯蓄すべきポイントの価値情報を得るための遊技媒体計数手段を備え、この遊技媒体計数手段と移動通信機器との間を近距離無線通信インターフェースで結ぶと共に、遊技媒体計数手段からの信号を移動通信機器で受信して管理手段に送信する仕様にした請求項7記載の遊技関連通信システム。

【請求項9】 移動通信機器を用いて、利用者が遊技の結果貯えたポイントで遊技媒体の返却を受けるための遊技関連通信方法であって、利用者識別情報の管理と貯蓄ポイントの管理とを担う単独又は複数の管理センターを有し、移動通信機器から管理センターを呼び出して管理センターにて利用者本人の確認をした後に、移動通信機器から管理センターに送られた返却すべき遊技媒体の価値情報に基づいて、管理センターにて利用者本人の貯蓄ポイントを減算し、且つ遊技場にて遊技媒体を返却することを特徴とする遊技関連通信方法。

【請求項10】 管理センターにて利用者本人の確認をした後に、管理センターから移動通信機器に利用可能ポイントを通知し、この後、移動通信機器から管理センターに返却すべき遊技媒体の価値情報を送信する請求項9記載の遊技関連通信方法。

【請求項11】 移動通信機器を用いて、利用者が遊技の結果貯えたポイントで遊技媒体の返却を受けるための遊技関連通信システムであって、利用者識別情報の管理と貯蓄ポイントの管理とを担う管理ファイルをもつ単独又は複数の管理手段を備え、この管理手段に、移動通信機器からの呼び出しに応じて利用者本人を確認する本人確認手段と、移動通信機器から送られた返却すべき遊技媒体の価値情報に基づいて利用者本人の貯蓄ポイントを減算するポイント減算手段及び遊技場での遊技媒体の返却を許可する返却許可手段を設けたことを特徴とする遊技関連通信システム。

【請求項12】 管理手段に、確認した利用者本人の利用可能ポイントを移動通信機器に通知するポイント通知手段を設けた請求項11記載の遊技関連通信システム。

【請求項13】 遊技媒体を返却する遊技媒体返却手段を備え、この遊技媒体返却手段と移動通信機器との間を近距離無線通信インターフェースで結ぶと共に、遊技媒体返却手段からの信号を移動通信機器で受信して管理手段に送信し、管理手段からの信号を移動通信機器で受信して遊技媒体返却手段に送信する仕様にした請求項11又は12記載の遊技関連通信システム。

【請求項14】 移動通信機器を用いて、利用者が遊技の結果貯えたポイントを遊技場の協力加盟店にて景品交

換するための遊技関連通信方法であって、利用者識別情報の管理と貯蓄ポイントの管理と遊技場から協力加盟店への決済の管理とを担う単独又は複数の管理センターを有し、移動通信機器から管理センターを呼び出して管理センターにて利用者本人の確認をした後に、移動通信機器から管理センターに送られた交換する景品の価値情報を基づいて、管理センターにて利用者本人の貯蓄ポイントを減算すると共に遊技場から協力加盟店への決済処理を起動し、且つ協力加盟店に正常取引を通知することを特徴とする遊技関連通信方法。

【請求項15】 管理センターにて利用者本人の確認をした後に、管理センターから移動通信機器に利用可能ポイントを通知し、この後、移動通信機器から管理センターに交換する景品の価値情報を送信する請求項14記載の遊技関連通信方法。

【請求項16】 移動通信機器を用いて、利用者が遊技の結果貯めたポイントを遊技場の協力加盟店にて景品交換するための遊技関連通信システムであって、利用者識別情報の管理と貯蓄ポイントの管理と遊技場から協力加盟店への決済の管理とを担う管理ファイルをもつ単独又は複数の管理手段を備え、この管理手段に、移動通信機器からの呼び出しに応じて利用者本人を確認する本人確認手段並びに、移動通信機器から送られた交換する景品の価値情報を基づいて利用者本人の貯蓄ポイントを減算するポイント減算手段と遊技場から協力加盟店への決済処理を起動する決済起動手段及び協力加盟店に正常取引を通知する取引通知手段を設けたことを特徴とする遊技関連通信システム。

【請求項17】 管理手段に、確認した利用者本人の利用可能ポイントを移動通信機器に通知するポイント通知手段を設けた請求項16記載の遊技関連通信システム。

【請求項18】 交換する景品の価値情報を得るために景品特定手段を備え、この景品特定手段と移動通信機器との間を近距離無線通信インターフェースで結ぶと共に、景品特定手段からの信号を移動通信機器で受信して管理手段に送信し、管理手段からの信号を移動通信機器で受信して景品特定手段に送信する仕様にした請求項16又は17記載の遊技関連通信システム。

【請求項19】 利用者識別情報の管理と利用者から特定の商店への決済の管理とを担う単独又は複数の管理センターを有し、移動通信機器から管理センターを呼び出して管理センターにて利用者本人の確認をした後に、移動通信機器から管理センターに送られた商品等の価値情報を基づいて、管理センターにて利用者本人の当該商店に対する決済処理を起動し、且つ当該商店に正常取引を通知する請求項1, 2, 6, 9, 10, 14, 15何れか一記載の遊技関連通信方法。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】 本発明は、携帯電話、PH

S、その他のモバイル機器等、移動通信機器を用いて、パチンコ・パチスロホール等の遊技場における玉貸し・メダル貸し、貯玉・貯メダル、これらによる再プレイ等の処理や、遊技場の協力加盟店における景品交換等の処理が行えるようにした遊技関連通信方法及び遊技関連通信システムに関する。

【0002】

【従来の技術】 近年のカード社会を反映し、例えば、特開平10-328388号公報、特開平5-115605号公報、特開平10-146442号公報等で提案されているように、遊技場での玉貸しや、遊技の結果の後の景品玉を後日利用するための貯玉、この貯玉による再プレイあるいは景品交換といった遊技関連の各処理に際し、クレジット会社との提携カードや、遊技場独自の会員カード、チェーン店間の景品カード等、カードを媒介としたシステムが注目され普及しつつある。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】 しかし、カードを媒介としたシステムは専用のカードがないと稼働しないため、今日多種多様なカードが氾濫している情况下、遊技者は自己の所持する多数のカードから該当カードを取り出して提示等する必要があり、カードの管理及び利用が煩雑になると共に、カード発行時に逐一加入手続きが必要となり、遊技者には身分証の提示や所定用紙への記入等の煩わしさが求められ、又、遊技場の事務手続も煩雑になる問題がある。

【0004】 このため、会員数が多いのが伸び悩み、遊技場はリピーターの確保が容易でないと共に、景品交換に協力する加盟店数も伸び悩み、多種多様な景品選択環境を整えがたい問題がある。

【0005】 本発明では、今日社会全般に広く普及し、とりわけ遊技場のリピーター世代の多くが必須アイテムとして常時携帯する携帯電話等のモバイル機器に着目し、カードによる煩雑な運用をすることなく、遊技場での玉貸し・メダル貸し、貯玉・貯メダル、再プレイ等の処理や、遊技場の協力加盟店での景品交換等の処理が手軽に行える遊技関連通信方法及びそのシステムを提供する点を課題とする。

【0006】

【課題を解決するための手段】 請求項1記載の発明は、遊技場での玉貸し・メダル貸しの際の遊技関連通信方法であって、利用者識別情報の管理と利用者から遊技場への決済の管理とを担う単独又は複数の管理センターを有し、移動通信機器から管理センターを呼び出して管理センターにて利用者本人の確認をした後に、移動通信機器から管理センターに送られた供給すべき遊技媒体の価値情報を基づいて、管理センターにて利用者本人の遊技場に対する決済処理を起動し、且つ遊技場にて遊技媒体を供給する方法とした。これにより、利用者は、カードレス、現金レスで、携帯電話等を用いて手軽に貸玉・貸メ

ダルを入手でき、便利になる。

【0007】利用者識別情報とは、移動通信機器の加入時に付与される携帯電話番号、利用者ID、暗証番号等である。遊技媒体とは、パチンコの玉、パチスロのメダル等である。ここでいう決済処理を起動とは、供給すべき遊技媒体に見合う金額を利用者本人が遊技場に支払うために必要な処理が始まるということをいう。但し、その金額が直ちに振替えられることまでは要しない。従って、実際の引落し等は後日電話料金と共にされ、遊技場への入金はさらにその後刻となってもよい。もっとも決済の安全性から即時のオンライン処理により直ちに振替処理がされるのは好ましい。

【0008】請求項2記載の発明は、自己の予算内での健全な遊技等をするため、管理センターにて利用者本人の確認をした後に、管理センターから移動通信機器に利用可能金額を通知し、この後、移動通信機器から管理センターに供給すべき遊技媒体の価値情報を送信する方法とした。これにより、自己の利用可能金額を予め知った上で供給すべき遊技媒体を決めることができ、自己の予算内での健全な遊技等が行える。

【0009】請求項3記載の発明は、請求項1と同様の課題を解決する遊技関連通信システムであって、利用者識別情報の管理と利用者から遊技場への決済の管理とを担う管理ファイルをもつ单独又は複数の管理手段を備え、この管理手段に、移動通信機器からの呼び出しに応じて利用者本人を確認する本人確認手段と、移動通信機器から送られた供給すべき遊技媒体の価値情報を基づいて利用者本人の遊技場に対する決済処理を起動する決済起動手段及び遊技場での遊技媒体の供給を許可する供給許可手段を設けた。

【0010】請求項4記載の発明は、請求項2と同様の課題を解決する遊技関連通信システムであって、管理手段に、確認した利用者本人の利用可能金額を移動通信機器に通知する金額通知手段を設けた。

【0011】請求項5記載の発明は、遊技媒体の供給のための一連の処理を良好に行うため、遊技媒体を供給する遊技媒体供給手段を備え、この遊技媒体供給手段と移動通信機器との間を近距離無線通信インターフェースで結ぶと共に、遊技媒体供給手段からの信号を移動通信機器で受信して管理手段に送信し、管理手段からの信号を移動通信機器で受信して遊技媒体供給手段に送信する仕様にした。近距離無線通信インターフェースは、以下も同様であるが、通話料無料のブルートゥースが好ましい。

【0012】これにより、遊技媒体供給手段で供給すべき遊技媒体の価値情報を指定すると、遊技媒体供給手

て、遊技媒体供給手段での操作や動作と、移動通信機器による通信とが良好にリンクし、遊技媒体の供給のための一連の処理が良好に行える。

【0013】請求項6記載の発明は、遊技場での貯玉・貯メダル等、ポイントを蓄積する際の遊技関連通信方法であって、利用者識別情報の管理と貯蓄ポイントの管理とを担う単独又は複数の管理センターを有し、移動通信機器から管理センターを呼び出して管理センターにて利用者本人の確認をした後に、移動通信機器から管理センターに送られた貯蓄すべきポイントの価値情報を基づいて、管理センターにて利用者本人の貯蓄ポイントを加算する方法とした。これにより、利用者は、カードレスで、携帯電話等を用いて手軽にポイントの蓄積ができ、便利になる。

【0014】請求項7記載の発明は、請求項6と同様の課題を解決する遊技関連通信システムであって、利用者識別情報の管理と貯蓄ポイントの管理とを担う管理ファイルをもつ単独又は複数の管理手段を備え、この管理手段に、移動通信機器からの呼び出しに応じて利用者本人を確認する本人確認手段、移動通信機器から送られた貯蓄すべきポイントの価値情報を基づいて利用者本人の貯蓄ポイントを加算するポイント加算手段を設けた。

【0015】請求項8記載の発明は、ポイントの蓄積のための一連の処理を良好に行うため、貯蓄すべきポイントの価値情報を得るための遊技媒体計数手段を備え、この遊技媒体計数手段と移動通信機器との間を近距離無線通信インターフェースで結ぶと共に、遊技媒体計数手段からの信号を移動通信機器で受信して管理手段に送信する仕様にした。

【0016】これにより、遊技媒体計数手段で貯蓄すべきポイントの価値情報を得ると、遊技媒体計数手段からの信号を移動通信機器で受信して管理手段に送信し、管理手段に貯蓄すべきポイントを送ることができる。こうして、遊技媒体計数手段での操作や動作と、移動通信機器による通信とが良好にリンクし、ポイントの蓄積のための一連の処理が良好に行える。

【0017】請求項9記載の発明は、遊技場で貯めたポイントにより再プレイする際の遊技関連通信方法であって、利用者識別情報の管理と貯蓄ポイントの管理とを担う単独又は複数の管理センターを有し、移動通信機器から管理センターを呼び出して管理センターにて利用者本人の確認をした後に、移動通信機器から管理センターに送られた返却すべき遊技媒体の価値情報を基づいて、管理センターにて利用者本人の貯蓄ポイントを減算し、且つ遊技場にて遊技媒体を返却する方法とした。これにより、利用者は、カードレスで、携帯電話等を用いて手軽

本人の確認をした後に、管理センターから移動通信機器に利用可能ポイントを通知し、この後、移動通信機器から管理センターに返却すべき遊技媒体の価値情報を送信する方法とした。これにより、自己のポイントを予め知った上で返却すべき遊技媒体を決めることができ、疑義なく所望の遊技媒体の返却を受けることができる。

【0019】請求項11記載の発明は、請求項9と同様の課題を解決する遊技関連通信システムであって、利用者識別情報の管理と貯蓄ポイントの管理とを担う管理ファイルをもつ単独又は複数の管理手段を備え、この管理手段に、移動通信機器からの呼び出しに応じて利用者本人を確認する本人確認手段と、移動通信機器から送られた返却すべき遊技媒体の価値情報に基づいて利用者本人の貯蓄ポイントを減算するポイント減算手段及び遊技場での遊技媒体の返却を許可する返却許可手段を設けた。

【0020】請求項12記載の発明は、請求項10と同様の課題を解決する遊技関連通信システムであって、管理手段に、確認した利用者本人の利用可能ポイントを移動通信機器に通知するポイント通知手段を設けた。

【0021】請求項13記載の発明は、遊技媒体の返却を受けるための一連の処理を良好に行うため、遊技媒体を返却する遊技媒体返却手段を備え、この遊技媒体返却手段と移動通信機器との間を近距離無線通信インターフェースで結ぶと共に、遊技媒体返却手段からの信号を移動通信機器で受信して管理手段に送信し、管理手段からの信号を移動通信機器で受信して遊技媒体返却手段に送信する仕様にした。

【0022】これにより、遊技媒体返却手段で返却すべき遊技媒体の価値情報を指定等すると、遊技媒体返却手段からの信号を移動通信機器で受信して管理手段に送信し、管理手段からの遊技媒体の返却許可の信号を移動通信機器で受信して遊技媒体返却手段に送信し、遊技媒体返却手段から遊技媒体を返却することができる。こうして、遊技媒体返却手段での操作や動作と、移動通信機器による通信とが良好にリンクし、遊技媒体の返却のための一連の処理が良好に行える。

【0023】請求項14記載の発明は、遊技場で貯めたポイントにより遊技場の協力加盟店で景品交換する際の遊技関連通信方法であって、利用者識別情報の管理と貯蓄ポイントの管理と遊技場から協力加盟店への決済の管理とを担う単独又は複数の管理センターを有し、移動通信機器から管理センターを呼び出して管理センターにて利用者本人の確認をした後に、移動通信機器から管理センターに送られた交換する景品の価値情報に基づいて、管理センターにて利用者本人の貯蓄ポイントを減算すると共に遊技場から協力加盟店への決済処理を起動し、且つ協力加盟店に正常取引を通知する方法とした。これにより、利用者は、カードレスで、携帯電話等を用いて手軽に景品交換ができる、便利になる。

【0024】景品は商品、サービス双方を含む。協力加

盟店は無人の自動販売機等も含み、又、遊技場内の景品交換カウンターを協力加盟店に含めてよい。ここでいう決済処理を起動とは、交換する景品に見合う金額を遊技場が協力加盟店に支払うために必要な処理が始まるこことをいう。但し、その金額が直ちに振替えられることまでは要しない。従って、実際の引落しや入金等は後日や後刻となってもよい。もっとも決済の安全性から即時のオンライン処理により直ちに振替処理がされるのは好ましい。正常取引を通知とは、積極的に景品交換可能である旨を知らせる他、交換不可の異常取引の通知がないという消極的な通知も含む。

【0025】請求項15記載の発明は、疑義なく所望の景品と交換するため、管理センターにて利用者本人の確認をした後に、管理センターから移動通信機器に利用可能ポイントを通知し、この後、移動通信機器から管理センターに交換する景品の価値情報を送信する方法とした。これにより、自己のポイントを予め知った上で交換する景品を決めることができ、疑義なく所望の景品と交換することができる。

【0026】請求項16記載の発明は、請求項14と同様の課題を解決する遊技関連通信システムであって、利用者識別情報の管理と貯蓄ポイントの管理と遊技場から協力加盟店への決済の管理とを担う管理ファイルをもつ単独又は複数の管理手段を備え、この管理手段に、移動通信機器からの呼び出しに応じて利用者本人を確認する本人確認手段並びに、移動通信機器から送られた交換する景品の価値情報に基づいて利用者本人の貯蓄ポイントを減算するポイント減算手段と遊技場から協力加盟店への決済処理を起動する決済起動手段及び協力加盟店に正常取引を通知する取引通知手段を設けた。

【0027】請求項17記載の発明は、請求項15と同様の課題を解決する遊技関連通信システムであって、管理手段に、確認した利用者本人の利用可能ポイントを移動通信機器に通知するポイント通知手段を設けた。

【0028】請求項18記載の発明は、景品交換のための一連の処理を良好に行うため、交換する景品の価値情報を得るための景品特定手段を備え、この景品特定手段と移動通信機器との間を近距離無線通信インターフェースで結ぶと共に、景品特定手段からの信号を移動通信機器で受信して管理手段に送信し、管理手段からの信号を移動通信機器で受信して景品特定手段に送信する仕様にした。

【0029】これにより、景品特定手段で交換する景品の価値情報を指定等すると、景品特定手段からの信号を移動通信機器で受信して管理手段に送信し、管理手段からの正常取引の通知の信号を移動通信機器で受信して景品特定手段に送信し、景品特定手段から正常取引を通知できる。こうして、景品特定手段での操作や動作と、移動通信機器による通信とが良好にリンクし、景品交換のための一連の処理が良好に行える。

【0030】請求項19記載の発明は、手軽に一般の商品購入やサービスの提供を受けることができるようになるため、利用者識別情報の管理と利用者から特定の商店への決済の管理とを担う単独又は複数の管理センターを有し、移動通信機器から管理センターを呼び出して管理センターにて利用者本人の確認をした後に、移動通信機器から管理センターに送られた商品等の価値情報に基づいて、管理センターにて利用者本人の当該商店に対する決済処理を起動し、且つ当該商店に正常取引を通知する方法とした。これにより、利用者は、カードレス、現金レスで、携帯電話等を用いて手軽に一般の商品購入等ができる、便利になる。

【0031】商品等にはサービスも含む。商店は、協力加盟店、協力加盟店以外双方を含む。ここでいう決済処理を起動とは、商品等の金額を利用者本人が当該商店に支払うために必要な処理が始まることう。但し、その金額が直ちに振替えられることまでは要しない。従って、実際の引落し等は後日電話料金と共になされ、当該商店への入金はさらにその後刻となつてもよい。もっとも決済の安全性から即時のオンライン処理により直ちに振替処理がされるのは好ましい。

【0032】

【発明の実施の形態】図1において、Aは、利用者となる遊技者が所持する携帯電話等の移動通信機器である。この移動通信機器Aの加入時に、利用者識別情報として、電話番号、利用者ID、暗証番号が付与されている。例えば、電話番号は移動通信機器Aの本体に付属しており、利用者IDは電話会社の内部管理情報として付され、暗証番号はメールや留守電等の特定サービスを受ける際に申告した4桁等の数桁の数字等である。

【0033】遊技場1には、パチンコやパチスロ等の多数の遊技機11、貸玉又は貸メダルを供給する遊技媒体供給手段12、遊技の結果の後の遊技媒体を計数して景品交換や貯玉・貯メダルに用いるポイントに換算等するレジポス装置等から成る遊技媒体計数手段14、貯玉・貯メダルを再プレイ時に返却する遊技媒体返却手段15等を具備しており、これらは、ホールコンピュータ10により統括管理されている。

【0034】遊技媒体供給手段12は、各遊技機11に隣接して設ける台間サンド等と呼ばれる個別供給手段、いわゆる遊技機島のコーナー等に設置する共用供給手段を含み、指定する所定金額分の貸玉又は貸メダルを直接供給したり、所定金額のプリペイドカード等の遊技媒体供給用カードを発券することで間接的に貸玉又は貸メダルを供給するものである。尚、遊技媒体供給手段12と遊技媒体返却手段15とを同一の装置により構成してもよい。

【0035】遊技の結果の後の遊技媒体とは、遊技中の入賞により払い出され、遊技を止めるときに保有する玉やメダル等をいい、景品玉、景品メダル等と呼ばれる。

一般に、例えばパチンコなら、玉貸し時の1個4円の貸玉に対し、景品玉は1個2.5円等と価値が下がっている。尚、貸玉・貸メダルと景品玉・景品メダルとの換算率は種々ある。

【0036】景品交換に協力する遊技場1の協力加盟店2は、遊技場1の近隣の商店、遠方の商店、スーパー、デパート等の商品販売店や、映画館、レストラン、ホテル等のサービス提供店、無人の自動販売機等いかなる形態の店舗を含む。各協力加盟店2には、交換する景品代金あるいはその代金に見合うポイント数等の価値情報を得るためにレジポス装置等から成る景品特定手段21を設けている。

【0037】協力加盟店2以外の一般商店3も、同じく各種商品販売店やサービス提供店、自動販売機等を含み、販売や提供する商品代金等の価値情報を得るためにレジポス装置等から成る商品特定手段31を設けている。

【0038】管理センターBは、移動通信機器Aを介して、利用者、遊技場1、協力加盟店2、商店3相互間の管理手段を構成する。利用者識別情報を管理する利用者管理部門B0、利用者から遊技場1への決済、遊技場1から協力加盟店2への決済、利用者から商店3への決済を管理する決済管理部門B1、利用者が遊技の結果貯めた蓄積ポイントを管理するポイント管理部門B2を含む。

【0039】各管理部門は、それぞれ利用者管理ファイル40、決済管理ファイル41、ポイント管理ファイル42を備える。これらの管理ファイルは單一ファイルにまとめてよいし、決済管理ファイル41やポイント管理ファイル42に、それぞれ利用者管理ファイル40を一体化させてもよい。また、管理センターB自体、各部門を統合した単一部門で構成してもよいし、各部門毎に独立した3つの管理センターで構成してもよいし、決済管理部門B1に利用者管理部門B0を一体化させた決済管理センターと、ポイント管理部門B2に利用者管理部門B0を一体化させたポイント管理センターとの2つ管理センターで構成してもよい。

【0040】管理センターBにおける利用者管理部門B0は、移動通信機器Aからの呼び出しに応じて、移動通信機器Aに暗証番号の入力を促し、電話番号又は利用者IDと関連づけて予め登録した暗証番号と入力された暗証番号とを照合することにより利用者本人を確認する本人確認手段5を備える。

【0041】管理センターBにおける決済管理部門B1は、遊技場1での遊技媒体の供給や商店3での商品購入等の際、利用者本人の利用可能金額を検索して移動通信機器A側に通知する金額通知手段50を備える。又、移動通信機器Aから送られた供給すべき遊技媒体の価値情報に基づいて利用者本人の遊技場1に対する決済処理を起動する第1の決済起動手段51及び遊技場1での遊技

媒体の供給を許可する供給許可手段510を備える。

【0042】決済管理部門B1は、又、移動通信機器Aから送られた交換する景品の価値情報に基づいて遊技場1から協力加盟店2への決済処理を起動する第2の決済起動手段52及び協力加盟店2に正常取引を通知する第1の取引通知手段520を備える。又、移動通信機器Aから送られた購入する商品等の価値情報に基づいて利用者本人の当該商店3に対する決済処理を起動する第3の決済起動手段53及び当該商店3に正常取引を通知する第2の取引通知手段530を備える。

【0043】決済管理部門B1は、CAFIS(全国銀行データ通信システム)等のネットワーク6を介して利用者の銀行口座70、遊技場1の銀行口座71、協力加盟店2の銀行口座72、商店3の銀行口座73と結んでいる。

【0044】管理センターBにおけるポイント管理部門B2は、遊技場1での遊技媒体の返却による再プレイや協力加盟店2での景品交換の際、利用者本人の利用可能ポイントを移動通信機器A側に通知するポイント通知手段80を備える。又、移動通信機器Aから送られた貯蓄すべきポイントの価値情報に基づいて利用者本人の貯蓄ポイントを加算するポイント加算手段81、移動通信機器Aから送られた返却すべき遊技媒体の価値情報又は交換する景品の価値情報に基づいて利用者本人の貯蓄ポイントを減算するポイント減算手段82、移動通信機器Aから送られた返却すべき遊技媒体の価値情報に基づいて遊技場1での遊技媒体の返却を許可する返却許可手段80を備える。

【0045】移動通信機器Aと管理センターBとの間は、例えば、既存の携帯電話システムで用いられているシートメッセージ、電子メール等と同様な文字情報主体の通信プロトコルで結んでいる。管理センターBは、自動メッセージ応答により、対話形式で移動通信機器Aに入力や選択項目を返信する。又、自動メッセージ応答から適宜オペレータ応答への切換えも可能にしている。

【0046】移動通信機器Aと遊技場1の遊技媒体供給手段12との間はブルートゥース等の近距離無線通信インターフェースで結んでいる。遊技媒体供給手段12にはそのブルートゥース等の近距離無線通信端末C1を設けている。移動通信機器Aの通話中に、遊技媒体供給手段12から近距離無線通信端末C1を介して出力する遊技媒体金額等の信号を移動通信機器Aで受信して管理センターBに送信し、管理センターBからの利用可能金額や供給許可の信号等を移動通信機器Aで受信して近距離無線通信端末C1より遊技媒体供給手段12に送信する。

【0047】移動通信機器Aと遊技場1の遊技媒体計数手段14との間もブルートゥース等の近距離無線通信インターフェースで結んでいる。遊技媒体計数手段14にはそのブルートゥース等の近距離無線通信端末C2を設

けている。移動通信機器Aの通話中に、遊技媒体計数手段14から近距離無線通信端末C2を介して出力する遊技媒体計数信号等を移動通信機器Aで受信して管理センターBに送信する。

【0048】遊技媒体の計数による加算後の蓄積ポイントは、移動通信機器Aから管理センターBに問い合わせることで何時でも確認可能である。もっとも、計数処理毎に、管理センターBから今回の加算ポイント数、合計のポイント数等を返信し、これを移動通信機器Aで受信して近距離無線通信端末C2より遊技媒体計数手段14に送信し、遊技媒体計数手段14に付属する表示器等から報知してもよい。

【0049】移動通信機器Aと遊技場1の遊技媒体返却手段15との間もブルートゥース等の近距離無線通信インターフェースで結んでいる。遊技媒体返却手段15にはそのブルートゥース等の近距離無線通信端末C3を設けている。移動通信機器Aの通話中に、遊技媒体返却手段15から近距離無線通信端末C3を介して出力する返却ポイント等の信号を移動通信機器Aで受信して管理センターBに送信し、管理センターBからの利用可能ポイントや返却許可の信号等を移動通信機器Aで受信して近距離無線通信端末C3より遊技媒体返却手段15に送信する。

【0050】移動通信機器Aと協力加盟店2の景品特定手段21との間もブルートゥース等の近距離無線通信インターフェースで結んでいる。景品特定手段21にはそのブルートゥース等の近距離無線通信端末Dを設けている。移動通信機器Aの通話中に、景品特定手段21から近距離無線通信端末Dを介して出力する交換する景品の価値情報信号等を移動通信機器Aで受信して管理センターBに送信し、管理センターBからの利用可能ポイントや正常取引の信号等を移動通信機器Aで受信して近距離無線通信端末Dより景品特定手段21に送信する。

【0051】移動通信機器Aと商店3の商品特定手段31との間もブルートゥース等の近距離無線通信インターフェースで結んでいる。商品特定手段31にはそのブルートゥース等の近距離無線通信端末Eを設けている。移動通信機器Aの通話中に、商品特定手段31から近距離無線通信端末Eを介して出力する購入する商品等の価値情報信号等を移動通信機器Aで受信して管理センターBに送信し、管理センターBからの利用可能金額や正常取引の信号等を移動通信機器Aで受信して近距離無線通信端末Eより商品特定手段31に送信する。

【0052】図2に示すように、利用者が遊技場1の遊技媒体供給手段12から玉貸し・メダル貸しを受ける場合、移動通信機器Aから電話をかけて管理センターBを呼び出し(S1)、自動メッセージ応答に従い玉貸し・メダル貸し処理を選んで暗証番号を入力する(S2)。利用者管理部門B0において暗証番号の照合により本人確認し(S3)、本人確認されると、決済管理部門B1

で検索した利用可能金額が返信され（S4）、移動通信機器A及び遊技媒体供給手段12の各表示器等に利用可能金額が表示される（S5）。暗証番号不一致により本人確認不可の場合、移動通信機器A側に異常メッセージが返信される（S11）。

【0053】本人確認を経て利用可能金額が表示された後、遊技媒体供給手段12から供給すべき遊技媒体の金額又は個数を指定する（S6）。その指定は、例えば金額ならば、100円単位や500円単位等で行い、利用可能金額を超える指定は受け付けない。指定された供給遊技媒体の金額等の価値情報は移動通信機器Aから管理センターBに送信され（S7）、決済管理部門B1にて、その金額を利用者本人の銀行口座70から遊技場1の銀行口座71に振替える決済処理を起動すると共に（S8）、移動通信機器Aに遊技媒体の供給許可信号を返信する（S9）。供給許可信号を受け取った遊技媒体供給手段12からは指定分の遊技媒体が供給され（S10）、電話を切って正常終了する。

【0054】図3に示すように、利用者が遊技場1の遊技媒体計数手段14により景品玉・景品メダルを計数してポイントを蓄積する場合、移動通信機器Aから電話をかけて管理センターBを呼び出し（T1）、自動メッセージ応答に従いポイント蓄積処理を選んで暗証番号を入力する（T2）。利用者管理部門B0において暗証番号の照合により本人確認し（T3）、本人確認されると、計数許可信号が返信され（T4）、遊技媒体計数手段14により景品玉・景品メダルの計数を開始させるか又は既に計数済の結果を送信する決定ボタン等を入力する（T5）。暗証番号不一致により本人確認不可の場合、移動通信機器A側に異常メッセージが返信される（T8）。

【0055】計数した景品玉・景品メダルによるポイントの価値情報は移動通信機器Aから管理センターBに送信され（T6）、ポイント管理部門B2にて、利用者本人の貯蓄ポイントに加算される（T7）。こうして、電話を切って正常終了する。

【0056】図4に示すように、利用者が遊技場1の遊技媒体返却手段15から貯玉・貯メダルの返却を受けて再プレイする場合、移動通信機器Aから電話をかけて管理センターBを呼び出し（U1）、自動メッセージ応答に従い再プレイ処理を選んで暗証番号を入力する（U2）。利用者管理部門B0において暗証番号の照合により本人確認し（U3）、本人確認されると、ポイント管理部門B2で検索した利用可能ポイントが返信され（U4）、移動通信機器A及び遊技媒体返却手段15の各表示器等に利用可能ポイントが表示される（U5）。暗証番号不一致により本人確認不可の場合、移動通信機器A側に異常メッセージが返信される（U11）。

【0057】本人確認を経て利用可能ポイントが表示された後、遊技媒体返却手段15から返却すべき遊技媒体

の個数又は金額若しくはポイントを指定する（U6）。その指定は、例えば個数なら、100個単位や1000個単位等で行い、利用可能ポイントに見合う個数を超える指定は受け付けない。指定された返却遊技媒体の個数等の価値情報は移動通信機器Aから管理センターBに送信され（U7）、ポイント管理部門B2にて、その指定分に見合うポイントを利用者本人の蓄積ポイントから減算すると共に（U8）、移動通信機器Aに遊技媒体の返却許可信号を返信する（U9）。返却許可信号を受け取った遊技媒体返却手段15からは指定分の遊技媒体が返却され（U10）、電話を切って正常終了する。

【0058】図5に示すように、利用者が協力加盟店2で景品交換する場合、移動通信機器Aから電話をかけて管理センターBを呼び出し（V1）、自動メッセージ応答に従い景品交換を選んで暗証番号を入力する（V2）。利用者管理部門B0において暗証番号の照合により本人確認し（V3）、本人確認されると、ポイント管理部門B2で検索した利用可能ポイントが返信され（V4）、移動通信機器A及び景品特定手段21の各表示器等に利用可能ポイントが表示される（V5）。暗証番号不一致により本人確認不可の場合、移動通信機器A側に異常メッセージが返信される（V12）。

【0059】本人確認を経て利用可能ポイントが表示された後、景品特定手段21から交換する景品の金額又はポイントを入力する（V6）。この入力は、例えば、景品に付されたバーコードを読み取ることにより自動的に行うものであり、利用可能ポイントを超える景品の入力は受け付けない。入力された景品の価値情報は移動通信機器Aから管理センターBに送信され（V7）、ポイント管理部門B2にて、その指定分に見合うポイントを利用者本人の蓄積ポイントから減算すると共に（V8）、決済管理部門B1にて、その景品に見合う金額を遊技場1の銀行口座71から協力加盟店2の銀行口座72に振替える決済処理を起動し（V9）、且つ、移動通信機器Aに正常取引信号を返信する（V10）。正常取引信号を受け取った景品特定手段21からは付属の表示器等から正常取引が報知され（V11）、電話を切って正常終了する。

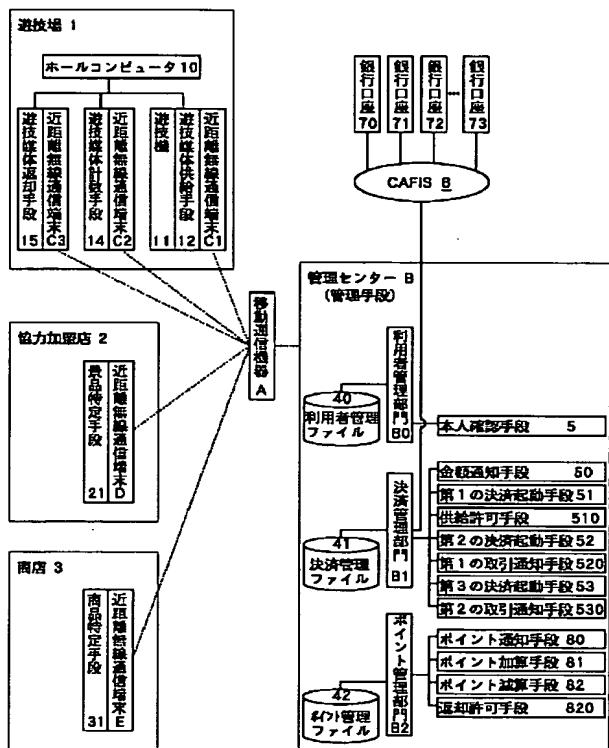
【0060】図6に示すように、利用者が商店3で商品等を購入する場合、移動通信機器Aから電話をかけて管理センターBを呼び出し（W1）、自動メッセージ応答に従い商品購入を選んで暗証番号を入力する（W2）。利用者管理部門B0において暗証番号の照合により本人確認し（W3）、本人確認されると、決済管理部門B1で検索した利用可能金額が返信され（W4）、移動通信機器A及び商品特定手段31の各表示器等に利用可能金額が表示される（W5）。暗証番号不一致により本人確認不可の場合、移動通信機器A側に異常メッセージが返信される（W11）。

【0061】本人確認を経て利用可能金額が表示された

後、商品特定手段31から購入等する商品等の金額を入力する(W6)。この入力は、例えば、商品に付されたバーコードを読み取ることにより自動的に行うものであり、利用可能金額を超える商品の入力は受け付けない。入力された商品等の価値情報は移動通信機器Aから管理センターBに送信され(W7)、決済管理部門B1にて、その商品等に見合う金額を利用者本人の銀行口座70から当該商店3の銀行口座73に振替える決済処理を起動すると共に(W8)、移動通信機器Aに正常取引信号を返信する(W9)。正常取引信号を受け取った商品特定手段31からは付属の表示器等から正常取引が報知され(W10)、電話を切って正常終了する。

【図面の簡単な説明】

【図1】



【図1】本発明を適用した遊技関連通信システムの一実施形態のブロック図。

【図2】玉貸し・メダル貸し時のフローチャート。

【図3】ポイント蓄積時のフローチャート。

【図4】ポイントによる再プレイ時のフローチャート。

【図5】ポイントによる景品交換時のフローチャート。

【図6】一般の商品購入時のフローチャート。

【符号の説明】

1 : 遊技場

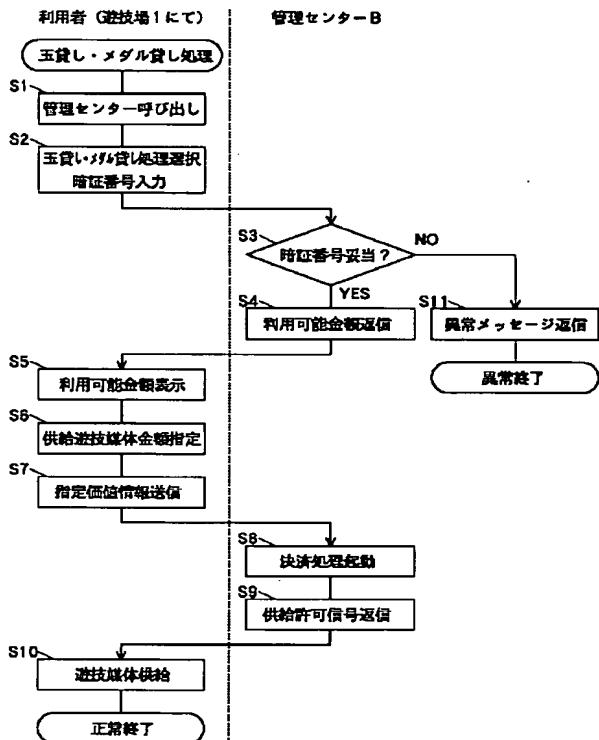
2 : 協力加盟店

3 : 商店

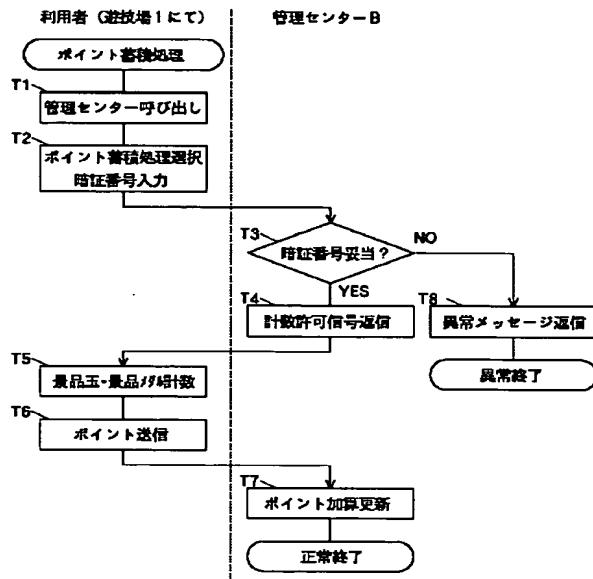
A : 移動通信機器

B : 管理センター（管理手段）

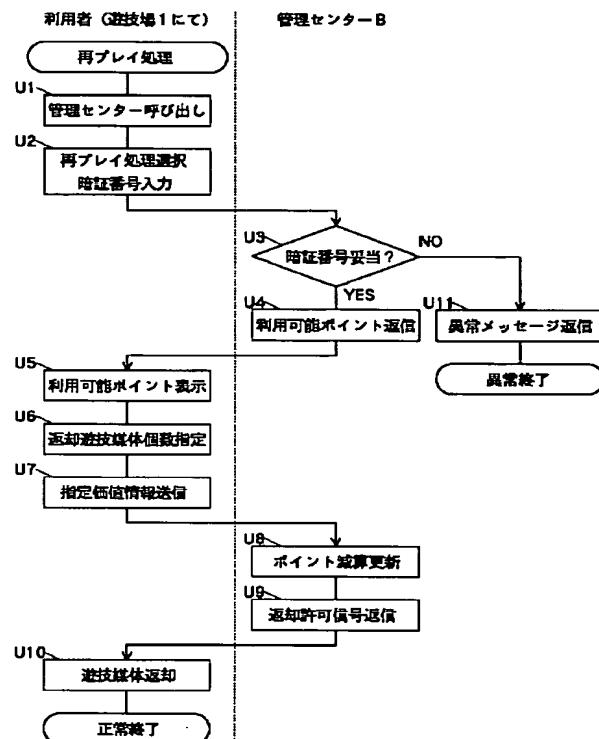
【図2】



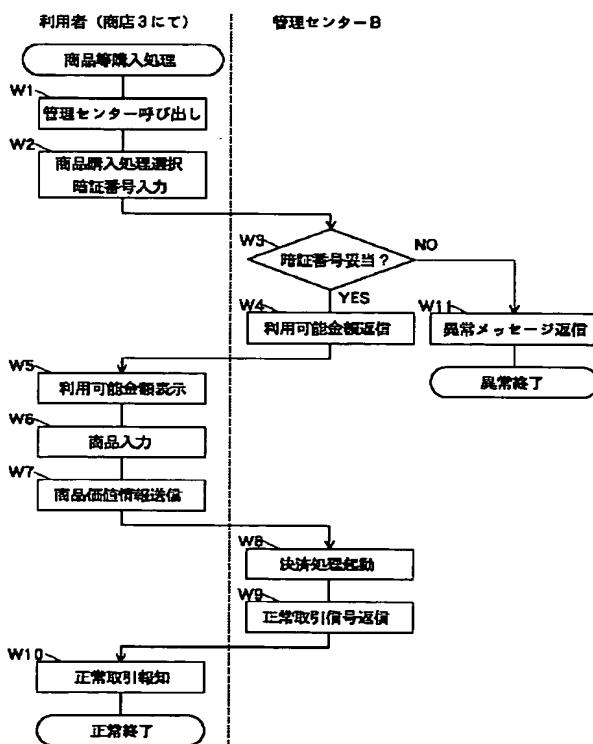
【図3】



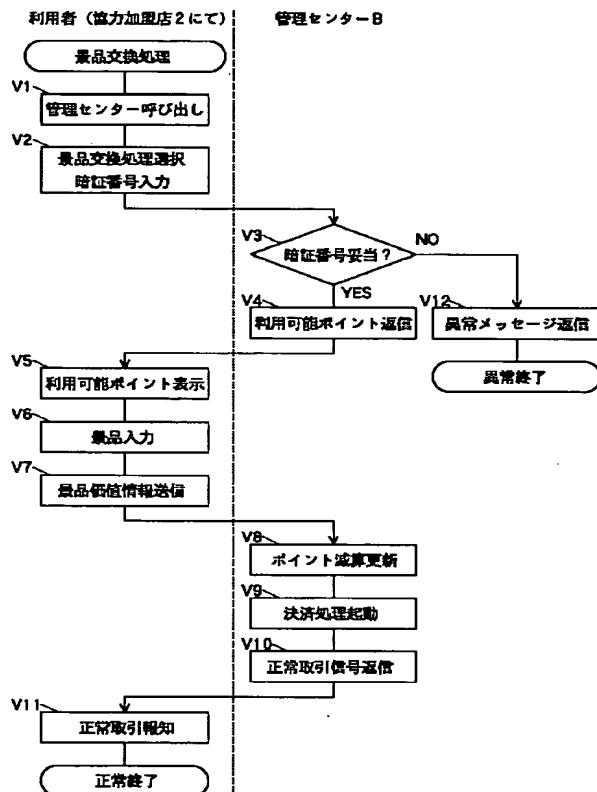
【図4】



【図6】



【図5】



フロントページの続き

(51) Int. Cl. 7	識別記号	F I	マークコード (参考)
G O 6 F 17/60	1 4 6	G O 6 F 17/60	1 4 6 Z
	2 2 4		2 2 4
	4 0 2		4 0 2
	4 1 0		4 1 0 A
	5 1 2		5 1 2

(72) 発明者 富士本 淳
東京都江東区有明3-1-25有明フロンティアビルB棟
Fターム(参考) 2C088 BA88 BC80 CA02 CA35